**7月13日站立会议总结**

**日期：2024-07-15**

1. **游戏玩法开发：**

**负责人：** 技术经理、项目经理和软件工程师

**任务：**

1）实现每个关卡的特定玩法机制（如随机石头和仙人掌、改变移动方向、前后移动等）。

2）确保各关卡的玩法机制能够正常工作并进行平衡调整。

1. **关卡敌人设置：**

**负责人：** 产品经理和测试工程师

**任务：**

1）设计和实现每个关卡的敌人波次和敌人类型。

2）确保敌人行为逻辑和AI的正常运行。

3）对敌人设置进行多次测试和调整，确保游戏难度适中。